

EL DEBATE



Laura Baigorri / Profesora titular de Vídeo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona

# LA PANTALLA COMO LIENZO

## LA DIMENSIÓN CONTEMPORÁNEA DE LA NO-PINTURA

Cada vez que un nuevo medio tecnológico irrumpe en el arte lo hace definiéndose en relación y por contraposición a los anteriores medios (de la misma manera que sucedió con los movimientos vanguardistas del siglo XX). Cuando aparece la fotografía hay quienes pretenden la **superación** del dibujo o la pintura a través de este medio; no en vano el primer libro de fotografía que editó Henry Fox Talbot, se titulaba “El Lápiz de la Naturaleza” (1844). Y más tarde a muchos les parece que el cine consigue otorgar movimiento a ese *dibujo o pintura estática* que es la fotografía.

Eso sucede porque al principio no podemos hacer otra cosa más que utilizar parámetros conocidos para definir nuevas experiencias. Pero además, porque tanto quienes practican como quienes teorizan sobre cada nuevo medio tecnológico, en su intento por abrirse paso en el -reconocimiento y rentabilidad- manifiestan siempre esa voluntad de **trascendencia y sustitución**. La nueva disciplina es *mejor*. Sobre todo porque parten de la premisa de que están usurpando un espacio que en ese momento dominan y controlan otros medios, circunstancia que obliga a una nueva redistribución de poder. “*Cuando un nuevo medio*

*de comunicación de masas aparece junto a antiguos medios de comunicación de masas, cuestiona los sistemas de legitimación del poder económico, cultural y político preexistentes y, consecuentemente, debe emprenderse una lucha destinada a adquirir la nueva legitimación; un nuevo medio de comunicación de masas". (1)*

Cuando aparece el vídeo en el arte también hay un sector que intenta demostrar la singularidad y especificidad a ultranza del vídeo a partir del determinismo tecnológico. (2) En un ensayo titulado "De l'art cinéma a l'art vidéo", Patrick de Haas hace hincapié en esta "absurda y persistente concepción positivista que, aliada a una lógica de la comunicación y de la estética, permite creer que **todo progreso tecnológico de un medio artístico corresponde a un progreso estético**. Según este razonamiento, debería haber un progreso de la pintura a la fotografía, de la fotografía al cine, del cine mudo al sonoro, del cine en blanco y negro al cine en color, del super 8 al 35 mm y, finalmente, del cine al vídeo". (3)

Obviamente, el vídeo no nació con una voluntad de integración; pero en este caso concreto, la especificidad del vídeo pasaba por definirse en contraposición al cine y a la televisión, sus enemigos naturales más próximos. Desde un principio, críticos y artistas "intentaron distinguirlo de otras formas del arte incidiendo en sus características específicas, incluyéndolo en una nueva categoría particular y negando la influencia de otros medios. No era ni cine, ni TV". (4) Es otro tiempo y, y por lo tanto otra narración la que busca el vídeo. Así pues, el vídeo encontró en la pintura, si no un aliado, sí por lo menos un **compañero de viaje**.

Hay una famosa cita del inefable Nam June Paik que desafía mi afirmación: "Al igual que el collage ha sustituido al óleo, el tubo de rayos

1. VV.AA. *La vidéo, un nouveau circuit d'Information*. Collection des Actions thématiques programme Sciences Humaines- Editions du CNRS, París, 1981.

2. El artista Eduardo Kac denuncia así el determinismo tecnológico: "La tecnología es importante, pero sólo como potenciadora de la obra. Muchos artistas se limitan a utilizar las nuevas tecnologías con la esperanza de otorgar valor a unas obras que, de hecho, están vacías. Eso es lo que una vez alguien definió como "desaprovechamiento de la tecnología al servicio de la falta de creatividad".

3. Patrick de Haas, "De l'art cinéma a l'art vidéo: remarques sur quelques presupposes", en *Technologies et Imaginaires. Cinema Art/Vidéo Art/Computer Art meetings*. Maria Klonaris y Katerina Thomadaki (eds.) Dis Voir, París, 1990.

4. Margot Lovejoy, "Video: New Time Art", en *Postmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Margot Lovejoy. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey, 1992.

*catódicos sustituirá el lienzo*". (5) Pero esta frase sólo debe ser entendida como una *provocación Fluxus* porque no es representativa del espíritu multidisciplinar de los videoartistas de la época que provienen de los territorios de la performance, de la música, de la escultura y de la pintura. Y que en la mayoría de ocasiones no han dejado nunca de seguir creando en esas disciplinas.

Entre las múltiples aproximaciones que desde el vídeo y el net.art se han hecho a la pintura detecto, y voy a desarrollar, cuatro planteamientos de trabajo que buscan objetivos muy diversos hay quienes pretenden la creación de un lenguaje específico: su objetivo es "pintar en la pantalla" y "pintar con el código".

otros utilizan su experiencia profesional en la pintura como un recurso más a la hora de realizar sus obras.

hay quien se sirve de la pintura como inspiración, reinterpretando los clásicos y rindiéndoles homenaje.

y por último, algunos artistas aluden la pintura como referente, o como excusa, para desarrollar propuestas más conceptuales e irónicas.

### Pintar en la pantalla

En los 60 estaba peor visto que alguien grabara una performance -porque se corrompía ese carácter "puro" de *acontecimiento sin huella*-, que intentara "pintar en la pantalla". Incluso en ocasiones se llegó a comparar la pantalla a un *lienzo de cristal* y fueron muchos los artistas que centraron su trabajo en el desarrollo de los valores plásticos de la imagen: luz, color, tramas y tonos.

Existían además unos precedentes en el cine experimental, bien representados por la trayectoria de Oskar Fischinger (años 30 y 40) un artista que nunca dejó de pintar y cuya obra cinematográfica más rele-

5. [Nam June Paik. Videá 'n' Videology 1959-1973](#). Catálogo. Judson Rosebush (ed.) Everson Museum of Art (15 enero-15 febrero 1974), Syracuse, New York, 1974.

vante se titula «Motion Painting». Aunque si nos remontamos a las vanguardias, el pionero del expresionismo alemán Walter Ruttmann ya había formulado su manifiesto «Painting With Light» para desarrollar en 1921 su obra « Light-Play Opus I». Antes, en 1919, había escrito que se debía *“trabajar con el cine como si utilizaras un pincel y pintaras”*.

Siguiendo esta tradición del cine experimental, los videoartistas tienen como ineludible referente cultural a las artes plásticas y utilizan el vídeo para crear sensaciones, texturas, formas y tonalidades pictóricas; e incluso para encontrar vínculos con los estilos de los principales pintores y movimientos pictóricos. En el mismo catálogo donde aparece la anterior cita, Nam June Paik escribe: *“El versátil sintetizador de televisión en color nos permitirá dar forma al lienzo de la pantalla televisiva con la misma precisión que Leonardo, con los mismos colores que Renoir, con la misma libertad que Picasso, con la misma profundidad que Mondrian, con la misma violencia que Pollock y con el mismo lirismo que Jasper Johns”*. (6) Para Paik el videosintetizador se revela como la herramienta definitiva para la creación del lenguaje plástico videográfico.

Muchos artistas trabajan el vídeo como la superficie de un lienzo, aludiendo al trazo, al gesto, y a la estela de la pintura, pero a través de la experimentación con las herramientas electrónicas. Ese es el objetivo de Nam Hoover en el vídeo “Impressions” (1978) donde la cámara asume la función de un lápiz que permite dibujar luces y sombras a su mano; y también el de la mayoría de trabajos de los pioneros Steina y Woody Vasulka que utilizaron el Scan Processor de Bill Etra y Steve Rutt para realizar trabajos como “Reminiscence” (1974), o colaboraron con otros ingenieros para generar obras como “Calligrams” (1970), “Cantaloup” (1980) o “Artifacts” (1980). Todos estos autores investi-

6. [Video 'n' Videology](#) 1959-1973. *Op. cit* (Posteriormente referenciado en [Paik Video](#), Edith Decker, Cologne, 1988 / Edith Decker, -Phillips, 1998).

gan las posibilidades del medio con el mismo objetivo de generar un *lenguaje videográfico específico* que permita la articulación de un repertorio de recursos plásticos.

### ... Y pintar con el código

En esta última década, los artistas de Internet han retomado esta forma de trabajo experimental que se desarrolla explorando al máximo el potencial *plástico* de la herramienta. Buscando *la especificidad del net.art* han creado obras autorreferenciales centradas en el lenguaje propio de los ordenadores y de la red, donde generan sus obras a partir de la plasticidad y los recursos del lenguaje informático. Son proyectos formalistas donde la temática de estas obras es el medio en sí mismo: su lenguaje, sus códigos y su capacidad para generar una simbología específica. Los ejemplos más evidentes de esta tendencia, que se ha llegado a denominar “pura estética net”, la encontramos en los trabajos de los JODI, Alexei Shulgin, Vik Cosic, ..., los pioneros del net.art; pero también hay otros autores que bajo estos mismos presupuestos han tratado de encontrar un correlativo directo con la pintura, denominando a sus trabajos como *pinturas digitales* o pinturas audiovisuales. Este es el caso de Steve Tanza, o Stanza, que en sus series “Amorphoscapes”, o “Authenticity”, manifiesta realizar *“dibujos y pinturas digitales, interactivas, generativas y audiovisuales, creadas específicamente para Internet”*. (7)

El mismo espíritu que parece animar al hermético Dextro (8), o al diseñador Casey Reas, quien asegura “escribir software para dibujar formas orgánicas”. (9)

7. Stanza <http://www.stanza.co.uk/>

8. Dextro <http://www.dextro.org/>

9. Casey Reas <http://reas.com/>

Incluso hay quienes hablan de “pintar con el código”. Desde mi punto de vista pintar supone una relación mucho más física y directa, más matérica con la obra. Pintar es trabajar con material orgánico: tex-

turas, veladuras,... olores. Los interfaces del vídeo y el ordenador aseptizan esta relación y convierten la experiencia en algo más próximo al diseño. Se puede hablar de influencias, de contaminaciones, de hibridación, de paralelismos, de una cierta inspiración, incluso de homenajes, -y una panorámica de esto es lo que he pretendido mostrar aquí- pero el videoarte y el net.art no son otras formas de abordar la pintura; simplemente son otras formas de arte. ¿Por qué?

Porque el videoarte y el net.art son artes basadas en el tiempo, no en el espacio. Están más próximas a la música y a la performance que a las artes plásticas. El tiempo es el factor diferencial entre vídeo, net.art y la pintura ¿por qué los enemigos naturales del vídeo eran el cine y la televisión? porque son artes basadas en el tiempo. Para Bill Viola precisamente, *“el tiempo es la materia prima del vídeo. Todos mis intereses están dirigidos, a fin de cuentas, hacia este terreno, y es por esto por lo que siempre he afirmado que el vídeo está más cerca de la música que de la escritura, la pintura o la fotografía. Componer imágenes en vídeo es lo mismo que componer música; en los dos casos se ordenan los acontecimientos según un tiempo determinado. Si yo hubiese querido, habría podido realizar mis obras mediante la fotografía y la pintura, pero me atrae trabajar con el vídeo porque es la expresión del tiempo. El pensar, la experiencia y la emoción transcurren en el tiempo. Cuando hago un vídeo, el punto de partida es la imagen, pero lo que estoy haciendo realmente es el movimiento de la imagen en el tiempo. Ese es el oficio de hacedor de vídeos”*. (10)

#### **Mezcla de ingredientes: la experiencia pictórica como un recurso más**

Algunos autores procedentes de las artes plásticas y en concreto de la pintura, se han aproximado al cine, al vídeo y al net.art sin ideas preconcebidas ni prejuicios y han trabajado apoyándose en su propio

10. Bill Viola, en una entrevista de Octavio Zaya para *El Paseante*, n.12, Ediciones Siruela, Madrid, 1989.

bagaje artístico. Es decir, han trasladado su experiencia previa en otras disciplinas a estas artes temporales. Así la obra «Strukturen II» (1984) de la alemana Christine Schlegel se constituye como híbrido mediante la mezcla de los diferentes ingredientes: pintura, cine y música.

También el pintor francés Nicolas Clauss tiene muy presente su trayectoria plástica en las obras que realiza para la red; tanto es así que define algunas de sus piezas como *pinturas sonoras interactivas*. Dentro de la prolífica serie Flying Puppet (2003) (11) encontramos numerosas muestras de ello: “Escalpel” aparece como un multifacético tratado de anatomía donde al dibujo se superponen texturas cinematográficas, fotográficas e incluso radiográficas, mientras que en “Desvish Flowers”, las capas de grabado, pintura, fotografía, sonido e imagen en movimiento aparecen mucho más limpias. Finalmente, en “White Vibes”, Clauss manifiesta expresamente que *“he trabajado con el pixel como textura plástica”*.

#### La pintura como inspiración: el homenaje a los clásicos

Hay autores que se inspiran en determinadas obras y estilos del pasado para realizar sus trabajos en cualquier otro medio. El mejor ejemplo lo hallamos en la trayectoria del videoartista Bill Viola, que a partir de 1996 comienza a tomar como referente algunas pinturas del Renacimiento con el objetivo de realizar unos extraños cuadros –tableaux vivants- elaborados con tiempo. “The Greeting” (1995), por ejemplo se inspira en “La Visitación” de Jacopo Pontormo, (siglo XXVI).

“The Voyage”, es una de las 5 partes que constituyen la pieza “Going Forth By Day” (2002) definido también por Viola como “un fresco en vídeo de alta definición”. Y aquí vuelve a inspirarse en un fresco de Giotto de la Capilla Scrovegni de Padua titulado “Nacimiento de la

11. Nicolas Clauss. “Flying Puppet”

<http://www.flyingpuppet.com/>

Virgen María" (1305) para explorar la complejidad de la existencia humana a partir de los ciclos del nacimiento, la muerte y la resurrección.

La serie "The Passions" (2003) también refleja la fascinación de Viola por la pintura clásica europea para ofrecer una mirada íntima a las emociones expresadas en silencio. Todos estos vídeos se desarrollan en un tiempo extremadamente ralentizado. El vídeo "Emergente" (2002), donde dos mujeres recogen el cuerpo de un hombre muerto que emerge de una especie de sepulcro repleto de agua, hace alusión a un fresco de Masolino titulado "Pietà" (1424), pero también al "Cristo muerto sostenido por dos ángeles", (1465-70) de Giovanni Bellini. Y en esta misma serie (12), "El Quinteto del Asombro" también toma como referentes dos pinturas célebres: "Cristo mojado" (La Coronación de Espinas)" (1490-1500) de El Bosco y "La Adoración de los Magos" (1495-1505) de Andrea Mantenga; mientras que "Seis cabezas" se inspira en "Estudio de cabezas" (1650-75) de Antonio de Pereda. Por último, una de sus piezas más recientes, "La Balsa" (2004) alude directamente a "La Balsa de la Medusa" (1918) de Théodore Géricault.

#### El guiño conceptual, o el cuestionamiento de la "historia oficial del arte"

Finalmente encontramos algunos artistas que utilizan la pintura como *referente-excusa*, para desarrollar propuestas más conceptuales e irónicas. En "Promo" (1976), Chris Burden jugaba con el poder de legitimación que otorga una disciplina tradicional como es la pintura, para afianzarse a sí mismo como artista. Y esa misma intención anima al net.artista esloveno Vuk Cosic en la primera parte de su "Historia Oficial del Net.art", o "Historia del Arte para Aeropuertos" (2001). El

12. Irit Krygier. "Seeker in the Forbidden Zone", sobre "Las Pasiones" de Bill Viola, en Arnet Magazine 2/11/2003.

<http://www.artnet.com/magazine/features/krygier/krygier2-11-03.asp>

primero impresiona sobre la pantalla el nombre de los principales artistas de la historia del arte –Leonardo, Miguel Angel, Rembrant, Picasso- para acabar incluyendo su propio nombre al final de la lista. Por su parte, Cosic elabora una iconografía similar a la de los aeropuertos, que representa los grandes hitos de la historia del arte –Lascaux, Venus, San. Sebastián, la Piedad, Duchamp, Malevich, Warhol, etc- para acabar añadiendo a su peculiar crónica películas como King Kong o Star Trek,... seguidas de los nombres de tres pioneros de net.art.

En ambos casos los artistas evidencian su intención de incluir las nuevas disciplinas -el vídeo en los 70 y el net.art en esta década- en la sublime Historia Oficial del Arte. Se trata de conseguir la legitimación a golpe de ironía, desnudando su torpe pretensión pero cuestionando, de paso, una oficialidad del arte asentada en la pintura y la escultura. Estos gestos no dejan de ser la llamada de atención de unas prácticas artísticas alternativas que llevan mucho tiempo sobreviviendo a la historia oficial del arte en su intento de conseguir situarse al mismo nivel.

LAURA BAIGORRI

#### ENLACES RELACIONADOS

Walter Ruttmann «Light-Play Opus I»

<http://www.medienkunstnetz.de/works/opus1/video/1/>

Nam June Paik y Jud Yalkut «Video Synthesizer» (1970)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/video-commune/video/1/>

Nam June Paik y Jud Yalkut «Video Synthesizer and 'TV-Cello' Collectibles»

(1970) <http://www.medienkunstnetz.de/works/video-synthesizer/video/1/>

Nam Hoover "Impressions" (1978)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/impressions/video/1/>

Woody y Steina Vasulka <http://www.vasulka.org>

"Calligrams" (1970)

[http://www.vasulka.org/Videomasters/pages\\_stills/index\\_100.html](http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_100.html)

"Reminiscence" (1974)

<http://www.fondation-langlois.org/e/collection/vasulka/archives/reminiscence.html>

«Cantaloup » (1980)

[http://www.vdb.org/smackn.acgi\\$tape\\$detail?CANTALOUPE](http://www.vdb.org/smackn.acgi$tape$detail?CANTALOUPE)

«Artifacts" (1980) <http://www.medienkunstnetz.de/works/artifacts/>

Stanza "Amorphoscapes"

<http://www.stanza.co.uk/amorphoscapes/index.html>

Stanza "Authenticity" <http://www.stanza.co.uk/authenticity/index.html>

Dextro <http://www.dextro.org/>

Casey Reas "Process 6" [http://users.dma.ucla.edu/~reas/media/p6\\_s.mov](http://users.dma.ucla.edu/~reas/media/p6_s.mov)

Casey Reas "Articulate"

[http://www.softwareartspace.com/index.php?option=com\\_phpshop&page=shop.browse&category\\_id=b4ebb185c9f55cb4e1e71656b280c916&Itemid=66](http://www.softwareartspace.com/index.php?option=com_phpshop&page=shop.browse&category_id=b4ebb185c9f55cb4e1e71656b280c916&Itemid=66)

Christine Schlegel «Strukturen II» (1984)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/strukturen-ii/video/1/>

Nicolas Clauss Dervish Flowers (2003)

<http://www.flyingpuppet.com/shock/dervish.htm>

White Vibes (2003) <http://www.flyingpuppet.com/shock/white.htm>

Escalpel <http://www.flyingpuppet.com/shock/scalpel.htm>

Bill Viola The Greeting (1995)

<http://www.sfmoma.org/espacio/viola/dhtml/content/OS01.html>

Going Forth By Day (2002)

<http://www.deutsche-bank-kunst.com/guggenheim/alt/18/english/ausstellung/index.htm>

Emergence (2002)

[http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill\\_viola/swf\\_content/art\\_emergence.htm](http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill_viola/swf_content/art_emergence.htm)

The Passions (2003)

<http://www.getty.edu/art/exhibitions/viola/index.html>

The Passions

[http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill\\_viola/default.htm](http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill_viola/default.htm)

El Quinteto del Asombro

[http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill\\_viola/swf\\_content/art\\_quintet.htm#start](http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill_viola/swf_content/art_quintet.htm#start)

Seis cabezas

[http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill\\_viola/swf\\_content/art\\_six-heads.htm#start](http://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/bill_viola/swf_content/art_six-heads.htm#start)

Chris Burden "Promo" (1976)

<http://www.medienkunstnetz.de/works/chris-burden-promo/>

Vuk Cosic, Historia del arte para Aeropuertos

<http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>

Vuk Cosic "History of Art for the Intelligence Community" (2002)

<http://www.ljudmila.org/~vuk/intelligence/>